



Co-funded by
the European Union



Designação do projeto | SparkleFire

Aviso de candidatura | Knowledge for Action in Prevention and Preparedness (UCPM-2024-KAPP-PV)

Código do projeto | 101193733

Custo total elegível | 250.656,46 €

Apoio financeiro da União Europeia | 225.752,97€

Objetivo, atividades e resultados esperados/atingidos

A gestão do risco de incêndio rural está a tornar-se mais difícil com as alterações climáticas, que aumentam os impactos potenciais e a incerteza na tomada de decisão. Grandes incêndios recentes em países habituais e não habituais — como Grécia, Reino Unido e Portugal — mostram que o problema é cada vez mais generalizado. Ao mesmo tempo, muitos turistas passam férias em zonas de risco sem conhecimento ou preparação, reforçando a necessidade de educação sobre incêndios em toda a Europa.

A sensibilização e comunicação do risco são essenciais para melhorar a preparação dos cidadãos e apoiar políticas de gestão integrada do fogo.

O “Sparklefire” promove uma abordagem transdisciplinar centrada na aprendizagem ativa e lúdica, que melhora a retenção de informação e incentiva a colaboração através de jogos educativos.

Os utilizadores finais procuram formas mais eficazes e envolventes de comunicar com os seus públicos, indo além dos materiais tradicionais. Apesar de a utilização de jogos ser uma novidade para muitos, existe forte interesse em adotar métodos mais criativos para aumentar a sensibilização e a preparação.

Serão desenvolvidas as seguintes atividades:

- 1) Adaptar o jogo “Play with Fire” a quatro biorregiões europeias (Atlântico, Mediterrâneo, Europa Central e Europa do Norte) e a diferentes públicos, através de um processo participativo.
- 2) Desenvolver uma versão web do jogo para facilitar o acesso, atualização e recolha de dados dos utilizadores.
- 3) Criar novos materiais educativos sobre incêndios rurais, incluindo um brinquedo de construção e um MOD para o Minecraft.
- 4) Identificar outros jogos que possam ser aplicados ou adaptados à educação sobre incêndios.
- 5) Divulgar todos os materiais e abordagens através de um website do projeto e plataformas acessíveis a diversos públicos.

